

Aplikasi Mobile Edukasi Augmented Reality Zaman Batu Kelas X SMA

RYAN EKA KURNIAWAN

(Pembimbing : Karis Widyatmoko, S.Si, M.Kom)

Teknik Informatika - D3, FIK, Universitas Dian Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 122201402397@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Mobile edukasi merupakan pembelajaran digital yang terus berkembang pada saat ini. Zatuma, singkatan dari Zaman Batu Kelas X SMA adalah salah satu aplikasi mobile edukasi berbasis augmented reality yang mengangkat mata pelajaran sejarah dengan materi zaman batu berbentuk objek 3 dimensi, yang ditujukan kepada pelajar kelas X SMA. Pengertian dari aplikasi adalah suatu kumpulan program yang memiliki perintah tertentu didalamnya yang berfungsi untuk mengerjakan atau membantu pekerjaan manusia. Sehingga dengan adanya aplikasi Zatuma ini penulis berharap dapat membantu dunia pendidikan khususnya untuk pelajar kelas 10 SMA dalam mempelajari materi zaman batu. Dengan adanya metode pembelajaran multimedia ini, dapat memberi manfaat kemudahan bagi siswa untuk belajar dan juga mengembangkan pembelajaran digital.

Kata Kunci : Mobile Edukasi, Zatuma, Zaman Batu, Aplikasi, Augmented Reality, Multimedia Pembelajaran

Mobile Education Augmented Reality Application Stone Age of 10 Grade

RYAN EKA KURNIAWAN

(Lecturer : Karis Widyatmoko, S.Si, M.Kom)

*Diploma of Informatics Engineering - D3, Faculty of Computer
Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 122201402397@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Mobile education digital learning is growing at this time. Zatura, an abbreviation of stone age grade 10 HIGH SCHOOL is one of the applications of mobile augmented reality-based education that raised the subjects history with the stone age material shaped 3 dimensional object, which is addressed to students grade 10 high school. The notion of the application is a collection of programs that have a specific command inside the function to do the job or helping humans. So the existence of this Zatura application writers hope to assist education in particular HIGH SCHOOL 10th grade students in studying the stone age material. The existence of this multimedia learning methods, can benefit for students to learn and also developing digital learning.

Keyword : Mobile Education, Zatura, stone age, application, Augmented Reality, Multimedia learning